LAMPIRAN

1. KontenActivity

```
package com.example.gamekebudayaan;

import android.content.Context;
import android.graphics.Color;
import android.media.AudioManager;
import android.media.MediaPlayer;
import android.os.Bundle;
import android.view.View;
import android.webkit.JavascriptInterface;
import android.webkit.WebChromeClient;
import android.webkit.WebSettings;
import android.webkit.WebView;
import android.webkit.WebViewClient;
import android.widget.ImageButton;

import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;

public Class KontenActivity extends AppCompatActivity {
    WebView webview;
    String value;
    MediaPlayer mediaPlayer;

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_konten);


        ImageButton btnBack = findViewById(R.id.btnBack);
        btnBack.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(View v) {
                finish();
            }
        });

        webview = findViewById(R.id.webview);
        value = getIntent().getStringExtra("Value");

        // Pastikan suara tidak dalam mode mute
        AudioManager audioManager = (AudioManager) getSystemService(Context.AUDIO_SERVICE);
        audioManager.setStreamMute(AudioManager.STREAM_MUSIC, false);

        // Konfigurasi WebView
        WebSettings webSettings = webview.getSettings();
        webSettings.setJavaScriptEnabled(true);
        webview.setBackgroundColor(Color.TRANSPARENT);
        webview.setWebViewClient(new WebViewClient());
        webview.setWebChromeClient(new WebChromeClient());
        webSettings.setMediaPlaybackRequiresUserGesture(false);

        WebView.setWebContentsDebuggingEnabled(true);

        // Tambahkan interface agar JavaScript bisa memanggil fungsi di Android
        webview.addJavascriptInterface(new WebAppInterface(), "Android");

        // Memilih suara berdasarkan halaman
        if (value != null) {
            switch (value) {
                case "quizgambar":
                    playTwoSounds(R.raw.quizgambar, R.raw.gambarapakahini);
                    webview.loadUrl("http://localhost:5000/quizgambar.html");
                    break;
                case "persamaangambar":
```

```
                playSound(R.raw.persamaangambar);
                webview.loadUrl("http://localhost:5000/persamaangambar.html");
                break;
            case "tebakgambar":
                playSound(R.raw.tebakgambar);
                webview.loadUrl("http://localhost:5000/tebakgambar.html");
                break;
            case "bendapustaka":
                webview.loadUrl("http://localhost:5000/bendapustaka.html");
                break;
            case "tentangkami":
                webview.loadUrl("http://localhost:5000/tentangkami.html");
                break;
            case "gametangkap":
                webview.loadUrl("https://maiwa.id/gametangkap.html");
                break;
            default:
                webview.loadUrl("http://localhost:5000/index.html");
                break;
        }
    } else {
        webview.loadUrl("http://localhost:5000/index.html");
    }
}

// Fungsi untuk memutar suara dari JavaScript
private void playSound(int soundResId) {
    if (mediaPlayer != null) {
        mediaPlayer.release();
    }
    mediaPlayer = MediaPlayer.create(this, soundResId);
    mediaPlayer.start();
}

// Fungsi untuk menangani trigger dari JavaScript
public Class WebAppInterface {
    @JavascriptInterface
    public void playGameSound() {
        runOnUiThread(() -> playQueuedSound(R.raw.gambarapakahini));
    }
    @JavascriptInterface
    public void playBenarSound() {
        runOnUiThread(() -> playQueuedSound(R.raw.kamubenar));
    }

    @JavascriptInterface
    public void playSalahSound() {
        runOnUiThread(() -> playQueuedSound(R.raw.kamusalah));
    }
}

// Fungsi untuk memutar suara secara berurutan tanpa terpotong
private void playQueuedSound(int soundResId) {
    if (mediaPlayer != null && mediaPlayer.isPlaying()) {
        mediaPlayer.setOnCompletionListener(mp -> {
            mp.release();
            mediaPlayer = MediaPlayer.create(KontenActivity.this, soundResId);
            mediaPlayer.start();
        });
    } else {
        playSound(soundResId);
    }
}


@Override
protected void onDestroy() {
    super.onDestroy();
    if (mediaPlayer != null) {
```

```
            mediaPlayer.release();
            mediaPlayer = null;
        }
    }

    private void playTwoSounds(int firstSound, int secondSound) {
        if (mediaPlayer != null) {
            mediaPlayer.release(); // Hentikan suara sebelumnya jika ada
        }

        // Putar suara pertama
        mediaPlayer = MediaPlayer.create(this, firstSound);
        mediaPlayer.start();

        // Setelah suara pertama selesai, putar suara kedua
        mediaPlayer.setOnCompletionListener(mp -> {
            mediaPlayer.release(); // Bebaskan MediaPlayer sebelum ganti suara
            mediaPlayer = MediaPlayer.create(KontenActivity.this, secondSound);
            mediaPlayer.start();
        });
    }
}
```

2. LocalHttpServer

```
package com.example.gamekebudayaan;

import android.content.Context;
import fi.iki.elonen.NanoHTTPD;
import java.io.IOException;
import java.io.InputStream;

public Class LocalHttpServer extends NanoHTTPD {
    private Context context;

    public LocalHttpServer(Context context, int port) {
        super(port);
        this.context = context;
    }

    @Override
    public Response serve(IHTTPSession session) {
        String uri = session.getUri();

        if (uri.startsWith("/")) {
            uri = uri.substring(1); // Menghapus "/" di awal
        }

        try {
            InputStream inputStream = context.getAssets().open(uri);

            // Menentukan MIME type berdasarkan ekstensi file
            String mimeType;
            if (uri.endsWith(".glb")) {
                mimeType = "application/octet-stream";
                return newChunkedResponse(Response.Status.OK, mimeType, inputStream);
            } else if (uri.endsWith(".html")) {
                mimeType = "text/html";
                String htmlContent = new String(inputStream.readAllBytes(), "UTF-8");
                return newFixedLengthResponse(Response.Status.OK, mimeType, htmlContent);
            } else if (uri.endsWith(".jpg") || uri.endsWith(".jpeg")) {
                mimeType = "image/jpeg";
                return newChunkedResponse(Response.Status.OK, mimeType, inputStream);
            } else if (uri.endsWith(".png")) {
                mimeType = "image/png";
                return newChunkedResponse(Response.Status.OK, mimeType, inputStream);
            }

            return newFixedLengthResponse(Response.Status.NOT_FOUND, "text/plain", "File type not supported.");
```

```
    } catch (IOException e) {
        return newFixedLengthResponse(Response.Status.NOT_FOUND, "text/plain", "File not found.");
    }
}


public void startServer() {
    try {
        start(5000, false); // Mulai server di port 5000
    } catch (IOException e) {
        e.printStackTrace();
    }
}
    }
```

3. MainActivity

```
package com.example.gamekebudayaan;

import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;
import android.widget.ImageButton;

import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;

public Class MainActivity extends AppCompatActivity {
    ImageButton quizgambar, persamaangambar, tebakgambar, bendapustaka, tentangkami, keluar, gametangkap;
    Intent intent;
    LocalHttpServer httpServer;

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_main);

        quizgambar = findViewById(R.id.quizgambar);
        persamaangambar = findViewById(R.id.persamaangambar);
        tebakgambar = findViewById(R.id.tebakgambar);
        bendapustaka = findViewById(R.id.bendapustaka);
        tentangkami = findViewById(R.id.tentangkami);
        keluar = findViewById(R.id.keluar);
        gametangkap = findViewById(R.id.gametangkap);


        // Mulai server hanya sekali di MainActivity
        if (httpServer == null) {
            httpServer = new LocalHttpServer(MainActivity.this, 5000);
            httpServer.startServer();
        }

        quizgambar.setOnClickListener(v -> {
            intent = new Intent(MainActivity.this, KontenActivity.Class);
            intent.putExtra("Value", "quizgambar");
            startActivity(intent);
        });

        persamaangambar.setOnClickListener(v -> {
            intent = new Intent(MainActivity.this, KontenActivity.Class);
            intent.putExtra("Value", "persamaangambar");
            startActivity(intent);
        });

        tebakgambar.setOnClickListener(v -> {
            intent = new Intent(MainActivity.this, KontenActivity.Class);
            intent.putExtra("Value", "tebakgambar");
            startActivity(intent);
        });

        bendapustaka.setOnClickListener(v -> {
```

```
            intent = new Intent(MainActivity.this, KontenActivity.Class);
            intent.putExtra("Value", "bendapustaka");
            startActivity(intent);
        });

        tentangkami.setOnClickListener(v -> {
            intent = new Intent(MainActivity.this, KontenActivity.Class);
            intent.putExtra("Value", "tentangkami");
            startActivity(intent);
        });

        gametangkap.setOnClickListener(v -> {
            intent = new Intent(MainActivity.this, KontenActivity.Class);
            intent.putExtra("Value", "gametangkap");
            startActivity(intent);
        });

        keluar.setOnClickListener(v -> {
            finishAffinity(); // Menutup semua aktivitas dalam task
            System.exit(0); // Keluar dari aplikasi sepenuhnya
        });

    }

    @Override
    protected void onDestroy() {
        super.onDestroy();
        if (httpServer != null) {
            httpServer.stop(); // Hentikan server ketika MainActivity dihancurkan
        }
    }
}
```

4. SplashActivity

```
package com.example.gamekebudayaan;

import android.content.Intent;
import android.os.Bundle;
import android.os.Handler;

import androidx.appcompat.app.AppCompatActivity;

public Class SplashActivity extends AppCompatActivity {

    @Override
    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_splash);

        // Menampilkan splash screen selama 3 detik
        new Handler().postDelayed(() -> {
            Intent intent = new Intent(SplashActivity.this, MainActivity.Class);
            startActivity(intent);
            finish(); // Menutup SplashActivity agar tidak bisa kembali ke sini
        }, 3000); // 3000 ms = 3 detik
    }
}
```

5. BendaPusaka.html

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="id">
  <head>
    <meta charset="UTF-8" />
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0" />
    <title>Benda Pusaka Nusantara</title>
    <style>
      body {
```

```
    margin: 0;
    padding: 0;
    text-align: center;
   }
   .container {
    max-width: 900px;
    padding: 20px;
    border-radius: 12px;
    box-shadow: 0 4px 50px rgba(0, 0, 0, 0.1);
   }
   h1 {
    color: #222;
    font-size: 28px;
    margin-bottom: 10px;
   }
   .image {
    width: 100%;
    max-width: 400px;
    border-radius: 10px;
    transition: transform 0.3s;
   }
   .image:hover {
    transform: scale(1.05);
   }
   p {
    text-align: justify;
    color: #555;
    line-height: 1.8;
    font-size: 16px;
   }
   .pusaka-list {
    display: grid;
    grid-template-columns: repeat(auto-fit, minmax(200px, 1fr));
    gap: 20px;
    margin-top: 20px;
   }
   .pusaka-item {
    background: #fff;
    padding: 15px;
    border-radius: 8px;
    box-shadow: 0 2px 8px rgba(0, 0, 0, 0.1);
    transition: transform 0.3s;
   }
   .pusaka-item:hover {
    transform: translateY(-5px);
   }
   .pusaka-item strong {
    color: #333;
    font-size: 18px;
   }
  </style>
 </head>
 <body>
  <div Class="container">
   <h1>Benda Pusaka Di Sulawesi</h1>
   <p>
    Benda pusaka merupakan warisan budaya yang memiliki nilai sejarah dan
    spiritual. Berikut beberapa contoh benda pusaka yang terkenal di
    Sulawesi:
   </p>
   <div Class="pusaka-list">
    <div Class="pusaka-item">
     <img
      src="http://localhost:5000/badik.jpg"
      Class="image"
      alt="Badik"
     />
     <strong>Badik</strong><br />
     <p>
```

```
    Badik adalah senjata tradisional yang populer di Sulawesi, terutama
    di Tanah Mandar. Seperti keris, badik memiliki bilah yang khas
    dengan lekukan-lekukan tertentu. Badik pusaka dianggap sebagai
    simbol kehormatan, keberanian, dan warisan leluhur yang penting.
    Dalam budaya Mandar, pencucian badik merupakan bagian dari tradisi
    yang bertujuan memperbarui energi spiritual dan menjaga keberkahan
    masyarakat.
   </p>
  </div>
  <div Class="pusaka-item">
   <img
    src="http://localhost:5000/keris.png"
    Class="image"
    alt="Keris"
   />
   <strong>Keris</strong><br />
   <p>
    Keris adalah salah satu benda pusaka paling ikonik di nusantara.
    Senjata tikam ini tidak hanya digunakan untuk pertahanan, tetapi
    juga memiliki makna spiritual yang dalam. Keris diyakini memiliki
    kekuatan magis yang dapat memberikan keselamatan, kewibawaan, dan
    perlindungan bagi pemiliknya. Proses pembuatan keris juga melibatkan
    ritual khusus, seperti pemilihan hari baik dan pembacaan doa-doa
    tertentu, untuk mengisi keris dengan energi positif dan spiritual.
   </p>
  </div>
  <div Class="pusaka-item">
   <img
    src="http://localhost:5000/tombak.png"
    Class="image"
    alt="Tombak"
   />
   <strong>Tombak</strong><br />
   <p>
    Tombak merupakan senjata panjang yang juga sering dianggap sebagai
    benda pusaka, terutama dalam tradisi Jawa dan Bone. Tombak pusaka
    biasanya memiliki ukiran atau ornamen yang menunjukkan status
    pemiliknya, seperti kerajaan atau pemimpin adat. Sama halnya dengan
    keris, tombak pusaka diyakini memiliki kekuatan untuk melindungi dan
    menjaga keselamatan pemiliknya. Dalam ritual tradisional, tombak
    sering diarak atau dihadirkan sebagai simbol kekuatan dan
    keberanian.
   </p>
  </div>
  <div Class="pusaka-item">
   <img
    src="http://localhost:5000/payungemas.png"
    Class="image"
    alt="Payung Emas Bone"
   />
   <strong>Payung Emas Bone</strong><br />
   <p>
    Payung emas adalah simbol kekuasaan dan kemuliaan yang ada dalam
    budaya kerajaan Bone. Benda pusaka ini digunakan dalam berbagai
    upacara kerajaan, termasuk ritual Mattompang Arajang. Payung emas
    melambangkan perlindungan dan kekuasaan raja atau pemimpin adat,
    serta dianggap memiliki kekuatan spiritual yang mampu menjaga
    kesejahteraan masyarakat Bone.
   </p>
  </div>
  <div Class="pusaka-item">
   <img
    src="http://localhost:5000/selempangemas.png"
    Class="image"
    alt="Selempang Emas Bone"
   />
   <strong>Selempang Emas Bone</strong><br />
   <p>
    Selempang emas juga termasuk benda pusaka yang dijaga dan dihormati
```

```
          di Bone. Selempang ini sering dipakai oleh pemimpin adat atau raja
          dalam upacara resmi dan ritual sebagai simbol status dan kehormatan.
          Selempang emas diyakini memiliki nilai magis yang dapat membawa
          keberuntungan, kesejahteraan, dan perlindungan kepada pemakainya.
        </p>
      </div>
      <div Class="pusaka-item">
        <img
          src="http://localhost:5000/gendangbulo.png"
          Class="image"
          alt="Gendang Bulo"
        />

        <strong>Gendang Bulo</strong><br />
        <p>
          Gandrang bulo adalah alat musik tradisional Sulawesi Selatan yang
          terbuat dari bambu, kayu, dan kulit binatang. Gandrang bulo juga
          nama tarian tradisional Sulawesi Selatan yang menggabungkan tarian,
          musik, dan teater.
        </p>
      </div>
    </div>
    <p>
      <b>
        Benda-benda ini bukan hanya sebagai senjata atau alat musik, tetapi
        juga memiliki nilai adat, sejarah, dan kepercayaan spiritual yang
        tinggi.</b
      >
    </p>
  </div>
 </body>
</html>
```

6. PersamaanGambar.html

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
 <head>
  <meta charset="UTF-8" />
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0" />
  <title>Persamaan Gambar</title>
  <script
   type="module"
   src="https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/model-viewer/4.0.0/model-viewer.min.js"
  ></script>
  <script src="https://cdn.tailwindcss.com"></script>
  <style>
   @keyframes shake {
    0%,
    100% {
     transform: translateX(0);
    }
    20%,
    60% {
     transform: translateX(-10px);
    }
    40%,
    80% {
     transform: translateX(10px);
    }
   }
   .shake {
    animation: shake 0.5s ease-in-out;
   }
  </style>
 </head>
 <body Class="bg-transparent min-h-screen flex flex-col">
  <!-- Game Title -->
  <header Class="text-center pt-14">
```

```
  <h1 Class="text-4xl font-bold">Persamaan Gambar</h1>
</header>

<!-- Game Grid -->
<main Class="flex-grow p-8">
  <div Class="grid grid-cols-4 sm:grid-cols-4 md:grid-cols-6 gap-4">
    <!-- Dynamic Game Grid -->
  </div>
</main>

<!-- Modal -->
<div
  id="winModal"
  Class="fixed inset-0 bg-black bg-opacity-50 flex items-center justify-center hidden"
>
  <div Class="bg-white p-8 rounded-lg text-center">
    <h2 Class="text-2xl font-bold mb-4">Kamu Hebat!</h2>
    <button
      id="restartButton"
      Class="bg-green-600 text-white px-4 py-2 rounded hover:bg-blue-700"
    >
      Main Lagi
    </button>
  </div>
</div>

<script>
  // List of unique 3D models
  const uniqueModels = [
    "selempang.glb",
    "badik.glb",
    "keris.glb",
    "tombak.glb",
    "payung.glb",
    "gendangbulo.glb",
  ];

  // Duplicate each model 4 times
  const models = uniqueModels.flatMap((model) => [
    model,
    model,
    model,
    model,
  ]);

  // Shuffle models array
  const shuffledModels = models.sort(() => Math.random() - 0.5);

  // Create game grid dynamically
  const gridContainer = document.querySelector(".grid");
  shuffledModels.forEach((model) => {
    const card = document.createElement("div");
    card.ClassName =
      "relative shadow-lg rounded-lg overflow-hidden cursor-pointer";
    card.dataset.model = model;
    card.innerHTML = `
      <model-viewer
        src="${model}"
        auto-rotate
        animation-speed="2"
        style="width: 80px; height: 80px; background-color: transparent;"
        environment-image="null"
      ></model-viewer>
    `;
    gridContainer.appendChild(card);
  });

  // Game logic
  let firstSelection = null;
```

```
    let secondSelection = null;
    let matchedPairs = 0;

    const winModal = document.getElementById("winModal");
    const restartButton = document.getElementById("restartButton");

    gridContainer.addEventListener("click", (e) => {
      const card = e.target.closest("div[data-model]");
      if (!card || card.classList.contains("matched")) return;

      if (!firstSelection) {
        firstSelection = card;
        card.classList.add("ring", "ring-green-500");
      } else if (!secondSelection && card !== firstSelection) {
        secondSelection = card;
        card.classList.add("ring", "ring-green-500");

        // Check if models match
        if (firstSelection.dataset.model === secondSelection.dataset.model) {
          setTimeout(() => {
            firstSelection.classList.add("matched");
            secondSelection.classList.add("matched");
            firstSelection.style.visibility = "hidden";
            secondSelection.style.visibility = "hidden";

            matchedPairs++;
            if (matchedPairs === 12) {
              winModal.classList.remove("hidden");
            }

            firstSelection = null;
            secondSelection = null;
          }, 500);
        } else {
          // Add shake effect when models don't match
          firstSelection.classList.add("shake");
          secondSelection.classList.add("shake");

          setTimeout(() => {
            firstSelection.classList.remove(
              "ring",
              "ring-green-500",
              "shake"
            );
            secondSelection.classList.remove(
              "ring",
              "ring-green-500",
              "shake"
            );
            firstSelection = null;
            secondSelection = null;
          }, 500);
        }
      }
    });

    // Restart game
    restartButton.addEventListener("click", () => {
      winModal.classList.add("hidden");
      location.reload();
    });
  </script>
 </body>
</html>
```

7. QuizGambar.html

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
```

```
<head>
  <meta charset="UTF-8" />
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0" />
  <title>Quiz Gambar</title>
  <script
    type="module"
    src="https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/model-viewer/4.0.0/model-viewer.min.js"
  ></script>
  <script src="https://cdn.tailwindcss.com"></script>
</head>
<body Class="bg-transparent min-h-screen flex flex-col">
  <!-- Header Section -->
  <header Class="text-center pt-14 pb-8">
    <h1 Class="text-4xl font-bold">Quiz Gambar</h1>
  </header>

  <!-- Game Section -->
  <main Class="pt-4">
    <div Class="flex flex-col items-center">
      <div Class="mb-6">
        <model-viewer
          id="model-viewer"
          src=""
          alt="Model 3D"
          auto-rotate
          camera-controls
          animation-speed="2"
          style="width: 200px; height: 200px; background-color: transparent"
          environment-image="null"
        ></model-viewer>
      </div>
      <div Class="text-center mb-10">
        <p Class="text-xl font-semibold">Gambar Apakah Ini?</p>
      </div>
      <div id="answer-buttons" Class="space-y-1"></div>
    </div>
  </main>

  <!-- Modal -->
  <div
    id="finishModal"
    Class="fixed inset-0 bg-black bg-opacity-50 flex items-center justify-center hidden"
  >
    <div Class="bg-white p-8 rounded-lg text-center">
      <h2 Class="text-2xl font-bold mb-4">Kamu Hebat!</h2>
      <p Class="mb-2">Kamu Telah Menyelesaikan Semua Kuis!</p>
      <p id="score" Class="mb-6 text-lg font-medium"></p>
      <button
        id="restartButton"
        Class="bg-blue-500 text-white px-4 py-2 rounded hover:bg-blue-700"
      >
        Mulai Ulang
      </button>
    </div>
  </div>

  <audio id="audio" src="selamatdatang.mp3"></audio>

  <script>
    const models = [
      { name: "Selempang", src: "selempang.glb" },
      { name: "Tombak", src: "tombak.glb" },
      { name: "Badik", src: "badik.glb" },
      { name: "Keris", src: "keris.glb" },
      { name: "Payung", src: "payung.glb" },
      { name: "Gendang Bulo", src: "gendangbulo.glb" },
    ];

    let currentModelIndex = 0;
```

```
let correctAnswers = 0;
let wrongAnswers = 0;

function startGame() {
  // Check if the quiz is completed
  if (currentModelIndex >= models.length) {
    const scoreText = `Benar: ${correctAnswers}, Salah: ${wrongAnswers}`;
    document.getElementById("score").textContent = scoreText;
    document.getElementById("finishModal").classList.remove("hidden");
    return;
  }

  // Set the current model based on the index
  const currentModel = models[currentModelIndex];

  // Set the model in the viewer
  document
    .querySelector("#model-viewer")
    .setAttribute("src", currentModel.src);

  // Generate 4 unique random answers including the correct one
  const options = new Set();
  options.add(currentModel); // Ensure the correct answer is included

  while (options.size < 4) {
    const randomModel = models[Math.floor(Math.random() * models.length)];
    options.add(randomModel);
  }

  const shuffledOptions = Array.from(options).sort(
    () => Math.random() - 0.5
  ); // Shuffle options

  // Display answers
  const answerButtons = document.querySelector("#answer-buttons");
  answerButtons.innerHTML = ""; // Clear previous buttons

  shuffledOptions.forEach((model) => {
    const button = document.createElement("button");
    button.className = "py-2 bg-green-900 text-white rounded-md w-full";
    button.textContent = model.name;
    button.addEventListener("click", (e) =>
      checkAnswer(e, model, currentModel)
    );
    answerButtons.appendChild(button);
  });
  if (window.Android) {
    window.Android.playGameSound();
  } else {
  }
}

function checkAnswer(event, selectedModel, currentModel) {
  const button = event.target;

  // Check if the answer is correct and set button color accordingly
  if (selectedModel === currentModel) {
    button.classList.remove("bg-blue-500");
    button.classList.add("bg-green-500");
    correctAnswers++;
    if (window.Android) {
      window.Android.playBenarSound();
    } else {
    }
  } else {
    button.classList.remove("bg-blue-500");
    button.classList.add("bg-red-500");
    wrongAnswers++;
    if (window.Android) {
```

```
          window.Android.playSalahSound();
        } else {
        }
      }

      // Disable all buttons after selecting an answer
      const buttons = document.querySelectorAll("#answer-buttons button");
      buttons.forEach((btn) => (btn.disabled = true));

      // Move to the next model after a delay
      setTimeout(() => {
        currentModelIndex++;
        startGame();
      }, 1000);
    }

    // Restart game
    document.getElementById("restartButton").addEventListener("click", () => {
      document.getElementById("finishModal").classList.add("hidden");
      currentModelIndex = 0;
      correctAnswers = 0;
      wrongAnswers = 0;
      startGame();
    });

    // Start the game when the page loads
    window.onload = startGame;
  </script>
 </body>
</html>
```

8. TebakGambar.html

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
 <head>
  <meta charset="UTF-8" />
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0" />
  <title>Tebak Gambar</title>
  <script
   type="module"
   src="https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/model-viewer/4.0.0/model-viewer.min.js"
  ></script>
  <script src="https://cdn.tailwindcss.com"></script>
  <style>
   @keyframes shake {
    0%,
    100% {
     transform: translateX(0);
    }
    20%,
    60% {
     transform: translateX(-10px);
    }
    40%,
    80% {
     transform: translateX(10px);
    }
   }
   .shake {
    animation: shake 0.5s ease-in-out;
   }
  </style>
 </head>
 <body class="bg-transparent min-h-screen flex flex-col">
  <!-- Header Section -->
  <header class="text-center pt-14 pb-8">
   <h1 class="text-4xl font-bold">Tebak Gambar</h1>
  </header>
```

```
<!-- Game Section -->
<main>
  <div Class="flex flex-col items-center">
    <model-viewer
      id="model-viewer"
      src=""
      alt="Model 3D"
      auto-rotate
      camera-controls
      style="width: 200px; height: 200px; background-color: transparent"
      environment-image="neutral"
    ></model-viewer>

    <div
      id="answer-container"
      Class="flex space-x-1 mt-6 p-2 border-1 border-gray-300 bg-gray-100 rounded-md"
    ></div>

    <div id="letters-container" Class="grid grid-cols-6 gap-2 mt-10"></div>

    <div Class="flex space-x-4 mt-10">
      <button
        id="reset-button"
        Class="px-4 py-2 bg-red-500 text-white rounded-md"
        onclick="resetGame()"
      >
        Reset
      </button>
      <button
        id="submit-button"
        Class="px-4 py-2 bg-green-500 text-white rounded-md"
        onclick="checkAnswer()"
      >
        Submit
      </button>
    </div>
  </div>
</main>

<div
  id="success-modal"
  Class="fixed inset-0 flex justify-center items-center bg-black bg-opacity-50 hidden"
>
  <div Class="bg-white p-6 rounded-lg shadow-lg flex flex-col items-center">
    <p Class="text-green-500 text-xl font-bold mb-4">Kamu Hebat!!</p>
    <button
      id="next-game-button"
      Class="mt-4 px-4 py-2 bg-green-500 text-white rounded-md"
      onclick="nextGame()"
    >
      Stage Selanjutnya
    </button>
  </div>
</div>

<script>
  const quizzes = [
    { model: "selempang.glb", answer: "SELEMPANG" },
    { model: "badik.glb", answer: "BADIK" },
    { model: "keris.glb", answer: "KERIS" },
    { model: "tombak.glb", answer: "TOMBAK" },
    { model: "payung.glb", answer: "PAYUNG" },
    { model: "gendangbulo.glb", answer: "GENDANG BULO" },
  ];

  let currentQuizIndex = 0;
  let shuffledLetters = [];
  let selectedLetters = [];
```

```
function startQuiz() {
  // Ambil quiz saat ini
  const quiz = quizzes[currentQuizIndex];
  document.getElementById("model-viewer").src = quiz.model;

  // Reset tampilan huruf dan jawaban
  const lettersContainer = document.getElementById("letters-container");
  lettersContainer.innerHTML = "";
  selectedLetters = [];
  const answerContainer = document.getElementById("answer-container");
  answerContainer.innerHTML = "";

  // Menambahkan 5 huruf tambahan acak
  const extraLetters = Array.from(
    { length: 2 },
    () => String.fromCharCode(65 + Math.floor(Math.random() * 26)) // Huruf acak A-Z
  );

  // Gabungkan huruf jawaban dengan huruf tambahan
  shuffledLetters = [...quiz.answer.split(""), ...extraLetters].sort(
    () => Math.random() - 0.5
  );

  // Tambahkan huruf ke dalam container
  shuffledLetters.forEach((letter, index) => {
    const button = document.createElement("button");
    button.textContent = letter;
    button.ClassName =
      "px-4 py-2 bg-green-900 text-white rounded-md shadow";
    button.onclick = () => selectLetter(index);
    lettersContainer.appendChild(button);
  });

  // Buat kotak kosong sesuai dengan panjang jawaban
  const answerBoxContainer = document.getElementById("answer-container");
  for (let i = 0; i < quiz.answer.length; i++) {
    const box = document.createElement("div");
    box.ClassName =
      "w-8 h-8 border-2 border-green-500 rounded-md flex justify-center items-center bg-white";
    box.id = `box-${i}`; // Set ID untuk setiap kotak agar bisa mengaksesnya
    answerBoxContainer.appendChild(box);
  }

  // Sembunyikan modal
  document.getElementById("success-modal").ClassList.add("hidden");
}

function selectLetter(index) {
  const letter = shuffledLetters[index];
  if (!letter) return;

  selectedLetters.push(letter);
  shuffledLetters[index] = null;

  const lettersContainer = document.getElementById("letters-container");

  lettersContainer.children[index].style.visibility = "hidden";

  // Tentukan kotak yang akan diisi
  const emptyBox = document.getElementById(
    `box-${selectedLetters.length - 1}`
  );
  emptyBox.textContent = letter; // Masukkan huruf ke dalam kotak
  emptyBox.ClassList.add("bg-green-200"); // Tambahkan gaya agar terlihat lebih baik
}

function checkAnswer() {
  const currentQuiz = quizzes[currentQuizIndex];
```

```
            const answer = selectedLetters.join("");
            const answerContainer = document.getElementById("answer-container");

            if (answer === currentQuiz.answer) {
              // Tampilkan modal dan model
              const modal = document.getElementById("success-modal");
              modal.classList.remove("hidden");
            } else {
              // Efek goyang
              answerContainer.classList.add("shake");
              setTimeout(() => {
                answerContainer.classList.remove("shake");
              }, 500);
            }
          }

          function nextGame() {
            currentQuizIndex = (currentQuizIndex + 1) % quizzes.length;
            startQuiz();
          }

          function resetGame() {
            selectedLetters = [];
            shuffledLetters = [];
            startQuiz();
          }

          window.onload = startQuiz;
        </script>
      </body>
    </html>
```

9. TentangKami.html

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="id">
  <head>
    <meta charset="UTF-8" />
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0" />
    <title>Tentang Kami</title>
    <style>
      body {
        margin: 0;
        padding: 20px;
        text-align: center;
      }
      .container {
        max-width: 800px;
        margin: auto;
        padding: 20px;
        border-radius: 8px;
        box-shadow: 0 0 100px rgba(0, 0, 0, 0.1);
      }
      h1 {
        color: #333;
      }
      p {
        color: #666;
        line-height: 1.6;
        font-weight: 600; /* Sedikit lebih tebal */
      }
    </style>
  </head>
  <body>
    <div class="container">
      <h1>Tentang Kami</h1>
      <p>
        Game Kebudayaan Benda Pustaka adalah permainan edukatif yang dirancang
        untuk memperkenalkan dan melestarikan kebudayaan literasi serta
```

```
      benda-benda pustaka kepada generasi muda.
    </p>
    <p>
      Dengan game ini, pemain dapat belajar mengenali benda pustaka,
      sejarahnya, serta perannya dalam kehidupan masyarakat.
    </p>
    <p>
      Misi kami adalah memberikan pengalaman bermain yang edukatif,
      menyenangkan, dan bermanfaat bagi semua kalangan.
    </p>
    <p>Terima kasih telah bermain dan mendukung kebudayaan literasi!</p>
  </div>
 </body>
</html>
```

10. activity_konten.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    tools:context=".KontenActivity">

    <ImageView
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:src="@drawable/backgroundkonten"
        android:scaleType="centerCrop"
        android:contentDescription="Background Image"/>


    <WebView
        android:id="@+id/webview"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        android:layout_alignParentTop="true"
        android:background="@android:color/transparent"
        app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
        app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
        app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
        app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"/>

    <ImageButton
        android:id="@+id/btnBack"
        android:layout_width="48dp"
        android:layout_height="48dp"
        android:background="@android:color/transparent"
        android:src="@drawable/ic_back"
        android:contentDescription="Back Button"
        app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
        app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
        android:layout_margin="16dp"/>

</androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout>
```

11. activity_main.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    tools:context=".MainActivity">

    <ImageView
        android:layout_width="match_parent"
```

```
    android:layout_height="match_parent"
    android:background="@drawable/backgroundkebudayaan"
    tools:layout_editor_absoluteX="0dp"
    tools:layout_editor_absoluteY="0dp" />

<ImageView
    android:id="@+id/logokebudayaan"
    android:layout_marginTop="30dp"
    android:layout_width="180dp"
    android:layout_height="180dp"
    android:background="@drawable/logokebudayaan"
    app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
    app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
    app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent" />

<ImageButton
    android:id="@+id/gametangkap"
    android:layout_width="300dp"
    android:layout_height="55dp"
    android:layout_marginTop="10dp"
    android:text="Button 0"
    android:background="@drawable/gametangkap"
    app:layout_constraintTop_toBottomOf="@id/logokebudayaan"
    app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
    app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent" />

<ImageButton
    android:id="@+id/quizgambar"
    android:layout_width="300dp"
    android:layout_height="55dp"
    android:layout_marginTop="10dp"
    android:text="Button 1"
    android:background="@drawable/quizgambar"
    app:layout_constraintTop_toBottomOf="@id/gametangkap"
    app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
    app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent" />

<ImageButton
    android:id="@+id/persamaangambar"
    android:layout_width="300dp"
    android:layout_height="55dp"
    android:layout_marginTop="10dp"
    android:text="Button 2"
    android:background="@drawable/persamaangambar"
    app:layout_constraintTop_toBottomOf="@id/quizgambar"
    app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
    app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent" />

<ImageButton
    android:id="@+id/tebakgambar"
    android:layout_width="300dp"
    android:layout_height="55dp"
    android:layout_marginTop="10dp"
    android:text="Button 3"
    android:background="@drawable/tebakgambar"
    app:layout_constraintTop_toBottomOf="@id/persamaangambar"
    app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
    app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent" />

<ImageButton
    android:id="@+id/bendapustaka"
    android:layout_width="300dp"
    android:layout_height="55dp"
    android:layout_marginTop="10dp"
    android:text="Button 4"
    android:background="@drawable/bendapustaka"
    app:layout_constraintTop_toBottomOf="@id/tebakgambar"
    app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
    app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent" />
```

```
    <ImageButton
        android:id="@+id/tentangkami"
        android:layout_width="300dp"
        android:layout_height="55dp"
        android:layout_marginTop="10dp"
        android:text="Button 5"
        android:background="@drawable/tentangkami"
        app:layout_constraintTop_toBottomOf="@id/bendapustaka"
        app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
        app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent" />

    <ImageButton
        android:id="@+id/keluar"
        android:layout_width="300dp"
        android:layout_height="55dp"
        android:layout_marginTop="10dp"
        android:text="Button 6"
        android:background="@drawable/keluar"
        app:layout_constraintTop_toBottomOf="@id/tentangkami"
        app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
        app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent" />

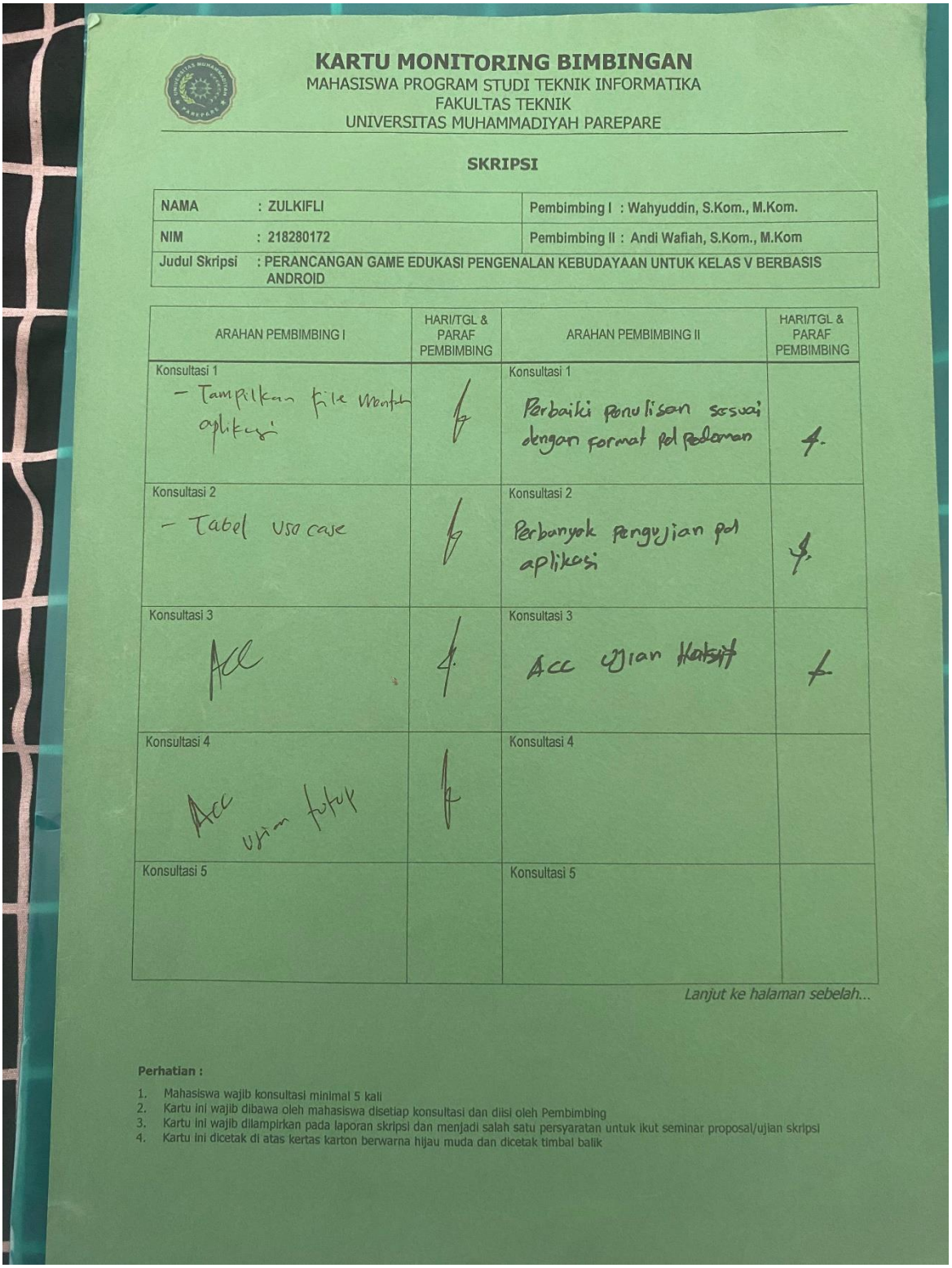
</androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout>
```

12. activity_splash.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:id="@+id/main"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    android:background="@drawable/backgroundkebudayaan"
    tools:context=".SplashActivity">

    <ImageView
        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:src="@drawable/logokebudayaan"
        app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
        app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
        app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
        app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"/>

</androidx.constraintlayout.widget.ConstraintLayout>
```



KARTU MONITORING BIMBINGAN

MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE

SKRIPSI

NAMA	: ZULKIFLI	Pembimbing I	: Wahyuddin, S.Kom., M.Kom.
NIM	: 218280172	Pembimbing II	: Andi Wafiah, S.Kom., M.Kom
Judul Skripsi	: PERANCANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN KEBUDAYAAN UNTUK KELAS V BERBASIS ANDROID		

ARAHAN PEMBIMBING I	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING	ARAHAN PEMBIMBING II	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING
Konsultasi 1 - Tampilkan file Manfaat aplikasi		Konsultasi 1 Perbaiki penulisan sesuai dengan format pd Pedoman	
Konsultasi 2 - Tabel Use case		Konsultasi 2 Perbanyak pengujian pd aplikasi	
Konsultasi 3 Acc		Konsultasi 3 Acc ujian Hasil	
Konsultasi 4 Acc ujian tutup		Konsultasi 4	
Konsultasi 5		Konsultasi 5	

Lanjut ke halaman sebelah...

Perhatian :

1. Mahasiswa wajib konsultasi minimal 5 kali
2. Kartu ini wajib dibawa oleh mahasiswa disetiap konsultasi dan diisi oleh Pembimbing
3. Kartu ini wajib dilampirkan pada laporan skripsi dan menjadi salah satu persyaratan untuk ikut seminar proposal/ujian skripsi
4. Kartu ini dicetak di atas kertas karton berwarna hijau muda dan dicetak timbal balik

KARTU MONITORING BIMBINGAN

MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PAREPARE

PROPOSAL

MAHASISWA	**: ZULKIFLI**	**Pembimbing I**	**: Wahyuddin, S.Kom., M.Kom.**
NIM	**: 218280172**	**Pembimbing II**	**: Andi Wafiah, S.Kom., M.Kom.**
Judul Skripsi	**: PERANCANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN KEBUDAYAAN INDONESIA UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID**		

ARAHAN PEMBIMBING I	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING	ARAHAN PEMBIMBING II	HARI/TGL & PARAF PEMBIMBING
Konsultasi 1 Pelajari Game edukasi		Konsultasi 1 Lengkapi BAB 2 terkait dgn. Pengenalan kebudayaan	
Konsultasi 2 - masukkan rincian? Benda pusaka		Konsultasi 2 Tambahkan metode pengujian yang digunakan	
Konsultasi 3 - Bikin game perjalanan		Konsultasi 3 format penulisan disesuaikan dgn pedoman - daftar isi - perampatan halaman	
Konsultasi 4		Konsultasi 4 Cari judul sebelumnya kemudian buat kelebihan dari yg kita usulkan. (Lokal)	
Konsultasi 5		Konsultasi 5 Cari peneliti terdahulu	

Lanjut ke halaman sebelah...

Perhatian :

1. Mahasiswa wajib konsultasi minimal 5 kali
2. Kartu ini wajib dibawa oleh mahasiswa disetiap konsultasi dan diisi oleh Pembimbing
3. Kartu ini wajib dilampirkan pada laporan skripsi dan menjadi salah satu persyaratan untuk ikut seminar proposal/ujian skripsi
4. Kartu ini dicetak di atas kertas karton berwarna hijau muda dan dicetak timbal balik